**Projeto individual**   
**Faculdade SPTech.**

**Curso:** Ciência da Computação  
**Turma:** 1CCO-A  
Lukas da Mota Souza

**Tema do projeto:**

Videogames

*Contexto:*

O Videogame fez parte da infância de toda criança que nasceu perto dos anos 2000. Lembro que minha irmã tinha em casa, um Mega-drive que ela tinha ganhado da minha mãe, eu não fazia ideia de como era jogar aquilo, por ser bem pequeno. Mas Quando estava surgindo o Playstation 2, minha mãe nos presenteou com o Playstation 1, após passar longas horas jogando, minha mãe deixou com que eu e minha irmã jogássemos um pouco. Um videogame com gráficos nunca visto antes, além de trazer jogos que foram um verdadeiro marco para indústria como Tomb-Raider, Metal Gear, entre outros.  
O videogame tem grande influência em minha infância, além de me trazer grandes lembranças em família.   
Lembro que eu e meu primo passávamos horas jogando winning eleven em casa, além disso, foi através deste console que tive o primeiro contato com Yughiho, ou até mesmo Tomb Raider. Desenhos e filmes que fizeram sucesso nos anos 2000, na tv. Após alguns anos, quando voltamos a morar em SP, minha mãe levou a gente até o shopping, no meu aniversário, a onde ela me presenteou com o playstation2. Meu primo veio morar conosco e novamente passaríamos longas horas jogando futebol ou algum jogo de guerra.  
Eu sempre gostei muito de jogos de guerra, ou jogos de mundo aberto, o que até hoje me leva a jogar algum jogo é se ele tem a ver com guerras mundiais, ou é um jogo de mundo aberto. O videogame fez parte da minha infância e faz parte da minha vida adulta. Pode ser um passatempo com os amigos, ou até mesmo um momento de lazer para relaxar e distrair a mente.   
O videogame é um momento prazeroso e relaxante, que faz com que eu me desconecte com o mundo lá fora. Passei madrugadas jogando aos fins de semana e até hoje é um dos meus hobbies favoritos.

*Justificativa:*

Agora, com o modelo cloud tomando conta até mesmo dos consoles como é o exemplo do xbox, que detém um sistema em nuvem o qual não é mais necessário para jogar videogame um console em casa basta apenas uma assinatura, um controle e uma tv moderna para poder desfrutar dessa experiência.  
Assim também, a maneira como a comunidade gamer se relaciona e troca experiência, também mudou, está inserida em comunidades nas redes sociais, além de canais no Youtube. Visando isso, decidi criar uma página na web, a fim de aprofundar os laços com a comunidade gamer. Trocando experiências e trazendo jogos que estão em altas, além de vídeos e game players.

*Objetivo:*  
  
O objetivo central dessa iniciativa é fazer uma rede social que esteja mais próxima com comunidade gamer. Seja ela console, desktop ou mobile.

*Escopo:*

* Criação de um site estilo rede social.
* Tela de login e cadastro vinculada a um banco de dados.
* Banco de dados e modelagem de dados.
* Dashboard para ver jogos em alta pela comunidade.

*Premissas:*

* O site ficara disponível no github-pages
* Ficara vinculado a api de login de alguns canais de streaming

*Restrições:*

* A entrega deve ser concluída até a sprint 3.
* Projeto acadêmico apenas para aperfeiçoamento de conhecimento.